Suplemento especial



Primera Review

Nintendo Acción

PRESENTACIÓN

Bienvenidos a este suplemento especial de la revista Nintendo Acción. Bienvenidos a un **documento exclusivo** que supone la primera toma de contacto con el juego más alucinante de los 90 en versión Super Nintendo: Killer Instinct. En él encontraréis todo lo que necesitáis saber sobre la gran jugada de Nintendo. **Os presentaremos a los luchadores del juego, contaremos su historia, os hablaremos de sus golpes** (también desplegaremos un buen número de pantallas) y haremos hincapié en los detalles que luego influyen de verdad en el desarrollo de la acción.

Pero 'la primera review' de Killer Instinct no va a quedarse tan sólo en documento informativo, sino además crítico. **Hemos dedicado las últimas páginas a comentar, opinar e incluso puntuar los valores más importantes del cartucho de Nintendo**. Y ya veréis que las cuentas nos han salido muy altas, casi por las nubes. No hemos exagerado. Un título así se lo merece todo, incluido el despliegue de medios que ahora comienza.

Con ustedes Killer Instinct, la review.

SUMARIO



ARGUMENTO

Hay otras luchas, pero no llevan al 'asesino' dentro

Tras el lanzamiento de **Killer Instinct** para Super, la estrecha colaboración entre **Rare y Nintendo** sigue haciendo méritos para pasar a la historia. El trabajo que asombró al mundo con **Donkey Kong Country** se repite ahora en un juego de lucha que tiene sus precedentes directos en títulos como **Street Fighter** (*algunos golpes de Jago, por ejemplo, recuerdan a los de Ryu*) y, sobre todo, **Mortal Kombat** (*la presentación en vertical del modo historia es idéntica y los 'danger moves' se inspiran claramente en los famosos fatalities*).

Sin embargo, KI es una obra de artesanía que reclama su propia personalidad basándose en una **innegable calidad técnica** y en toda la profundidad que otorgan sus **cuatro modos de juego**: el modo *historia*, que desemboca en una lucha contra Eyedol, el enemigo final; un inevitable modo *versus*; el modo *torneo*, una competición en la que pueden participar hasta **ocho jugadores**; y el modo de *práctica*, una curiosa opción que os pone a entrenar contra un sparring pasivo.

Pocas veces el espíritu de un juego se ha trasladado con tanta fidelidad de la recreativa a la Super como en Killer Instinct.

El plantel de personajes destaca por la variedad que supone la presencia entre sus **diez integrantes** (Eyedol aparte) de seres **humanos, animales, alienígenas y hasta prototipos cibernéticos,** como Fulgore. Todos ellos se ven las caras en unos combates que se distinguen por dos aspectos: el primero, que **no hay división en asaltos**, sino **dos barras de energía sucesivas**, lo que le da más agilidad a la acción. El segundo es la **ausencia de 'presas'**. No veréis a los luchadores agarrarse entre sí en toda la partida.

Estas características se combinan con una nueva línea que Nintendo había considerado tabú hasta ahora. Os hablamos de la **violencia, que en Killer Instinct se ve potenciada por la presencia de sangre** en pantalla y por el tema de los danger moves, con los que es posible finalizar las peleas. De ahí que el cartucho haya sido recomendado para mayores de 13 años.

La versión para Ultra permanece en el horizonte de la primavera (quizá bajo el título Killer Instinct 2), pero Nintendo ha preferido dar un golpe de efecto con el tiempo y todas las armas a su favor. Dice el refrán que quien golpea primero, siempre golpea dos veces. Estamos seguros que en este caso va a cumplirse.



Once personajes y otras tantas batallas conforman el modo historia del juego.



El enfrentamiento con Eyedol, el poderoso jefe final, es el objetivo de todo luchador.



La terraza de un rascacielos sirve como impresionante escenario a B.Orchid.



La belleza y calidad de las animaciones quedan bien reflejadas en esta imagen.



CINDER

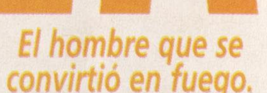


Si tuviésemos que escoger un elemento con el que asociar a Cinder, ése sería **el fuego**. No en vano, interviene en la mayor parte de sus **golpes especiales**.

El característico **color amarillo** de su cuerpo está causado por un metabolismo que trabaja un millón de veces más rápido que la velocidad de un ser humano. Su piel está en un constante **estado de regeneración.**

Edad: *31 años*
Estatura: *1,87 m*
Peso: *88 Kg*

Sus **poderosas piernas** conceden a Cinder una de sus ventajas más decisivas en los combates, su **velocidad**. Es uno de los personajes **más rápidos** del juego.



El hombre que se convirtió en fuego.

Cuando pasaba sus días en prisión, tras ser condenado a varios años por sus conducta criminal, le llegó la oportunidad que tanto tiempo había estado esperando, un ofrecimiento que pocos presos rechazarían: **la libertad a cambio de su participación** como cobaya en un **experimento con armas químicas**. Por supuesto, aceptó, pero no sabía que esa decisión cambiaría su vida.

Un terrible fallo en el experimento transformó su cuerpo hasta quedar convertido en **una llama viviente**, un alma en busca de redención que pone su esperanza en el torneo de Killer Instinct. **Sólo si consigue derrotar a Glacius** podrá volver a ser lo que era. Sólo así podrá volver a descansar. El todo o la nada pendientes de un combate.

Inferno. *La ejecución de este golpe va seguida del lanzamiento de un fino rayo luminoso que no causa un daño excesivo al enemigo.*

Trailblazer. *Transforma a Cinder en una llamarada que se avalanza sobre el rival.*

Heatfist. *Un rápido movimiento de transición que centra su fuerza en el puño.*



Mirage. *Toda la fuerza concentrada en un golpe que disminuye el brillo de su cuerpo.*

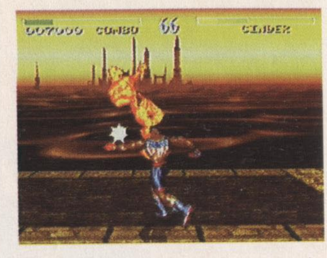




Rollercoaster. *La mejor defensa es un buen ataque... en tromba y con volteretas.*



Flying Knee. *Este veloz golpe de rodilla deja aturdidos a los rivales.*



Power Line. *Un impacto directo con toda la fuerza proveniente de una veloz carrera.*

Brutal hasta el último combate.

Hubo una época en que este hombre lo tenía todo. **Consiguió llegar a la cima del boxeo**, convirtiéndose en campeón del mundo de los pesos pesados **durante cinco años consecutivos**, un récord que le reportó fama y admiración allá por donde iba. Pero algo salvaje habitaba en su interior, **algo que le hacía tratar con excesiva crueldad a sus rivales** y que obligó a los dirigentes boxísticos a desposeerle de todos los títulos que había atesorado.

Lejos de abandonarse y buscar otros caminos en la vida, **T.J.Combo participa en el torneo Killer Instinct con un afán de victoria más grande** que nunca. ¿Habrá conseguido dominar su ira?, ¿de qué modo la canalizará en este torneo?



Valiéndose únicamente de sus puños y con golpes nada espectaculares, Combo es quizá el personaje con ***mayores limitaciones****. Por eso, la estrategia resulta fundamental.*

La cintura marca el límite del poder de ataque de T.J.Combo. Es el único luchador del juego que ***no dispone de patadas*** *entre sus golpes.*

La historia de estos puños soporta cinco años como ***campeón del mundo de los pesos pesados****. Ellos son la alternativa de Combo para poder alzarse con la victoria.*

Edad: *25 años*
Estatura: *1,84 m*
Peso: *100 Kg*

COMBO



FULGORE



El interior de Fulgore está lleno de **electricidad** lista para descargar su energía cuando llegue el momento adecuado. Ojos, puños... cualquier parte es buena para hacerlo.

Sus poderosos brazos están reforzados por **dos cuchillas** que pueden resultar letales para todo aquél que se acerque demasiado. Las utiliza en varios golpes.

El esqueleto de Fulgore es una **maquinaria perfecta, blindada,** casi inexpugnable. Le convierte en uno de los personajes más **corpulentos** del juego.

Edad: 1 año
Estatura: 1,94 m
Peso: 254 Kg

El prototipo perfecto.

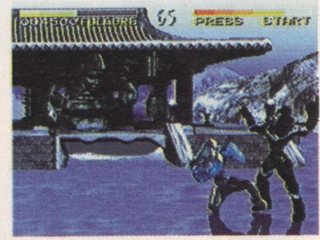
Creado por **Ultratech**, la compañía de armamento que organiza el torneo KI, Fulgore participa en él como una experiencia viva, **un banco de pruebas mecánico** del que depende el futuro de muchos seres humanos.

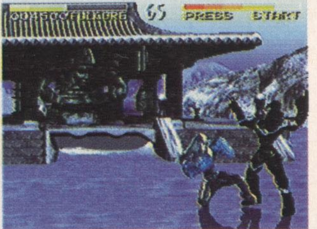
Su nombre figura en el historial de una factoría asociado a una misión: prototipo de soldado cibernético, una definición tras la que se esconden oscuras expectativas. Ultratech le inscribió en el torneo para **comprobar sobre el terreno su efectividad**, ajustar sus poderes letales y convertirlo así en la más poderosa arma de combate creada por el hombre.

Si todo sale bien, **cientos como él esperan para ser producidos en serie** y vendidos después al mejor postor.



***Plasmalice**. Cuando las cuchillas entran en acción, no sirven las palabras.*





***Cyberdash**. Un poderoso puñetazo listo para emplearse en las distancias cortas.*

***Reflect**. La técnica del teletransporte llevada hasta el extremo de la batalla.*



***Liquidize**. Cambiar de estado y moverse con velocidad. Buena fórmula para ganar.*



***Ice Lance**. Los puños se convierten en lanzas de hielo gracias al uso del morphing.*



***Shockwave**. Glacius libera su energía, que busca su objetivo saltando por el terreno.*

El alienígena está lejos de su casa.

Todos los esquemas que construimos mentalmente durante años de experiencia se vienen abajo cuando lo que está en juego es la lucha por la propia supervivencia, la batalla por mantenerse con vida.

Ese es el caso de Glacius, un **alienígena** que se ha visto envuelto en el torneo Killer Instinct tras un **desafortunado accidente** que hizo que su nave espacial chocase contra la Tierra. Podía haber pasado en cualquiera de los millones de estrellas que pueblan el Universo, pero su historia estaba escrita de antemano, y decía que debía caer en manos de Ultratech.

Ahora, **Glacius debe luchar para sobrevivir**, pero no comprende por qué le obligan a enfrentarse a unos enemigos desconocidos.

Edad: Desconocida
Estatura: 1,89 m
Peso: 136 Kg



El dominio de la **técnica de los lanzamientos** es vital en su estilo de lucha. Muchos de sus golpes especiales nacen en los brazos.

Otra de las características de este personaje es el **morphing**, que le permite cambiar de forma a su antojo para golpear sin piedad al rival.

La superficie del cuerpo de Glacius tiene un atractivo que puede resultar letal para sus enemigos. Quizá **sea el personaje más bello**, pero a veces la belleza es peligrosa.

GLACIUS

JAGO



La figura de Jago y su forma de luchar le convierten en el **Ryu de Killer Instinct**. La comparación con un mito que dignifica.

*Aunque normalmente va a la espalda, en las ocasiones difíciles no hay más remedio que hacer uso de la **espada ninja**. Su forma de dominarla resulta sorprendente.*

*Su **calzado** está dotado de una **hoja de cuchilla** que no duda en utilizar cuando las cosas se ponen difíciles. Por tanto, hay que prestar mucha atención a sus patadas.*

Edad: 21 años
Estatura: 1,67 m
Peso: 86 Kg



Sólo lucha contra sí mismo.

Aunque resulte paradójico, el mayor rival de Jago no está en ninguno de los otros nueve personajes que concurren al torneo, sino que se encuentra dentro de él mismo. Un arma de doble filo, el enemigo más cercano, pero también el mayor desconocido de todos aquéllos a los que podría enfrentarse.

Educado en la **sabiduría tibetana** y en la búsqueda de la espiritualidad por encima de todas las cosas, Jago pertenece a una **misteriosa orden de monjes guerreros,** maestros la técnica ninja de combate. Pese a ello, su objetivo no es la simple victoria ni la mera humillación del contrario. Quizá la gloria terrenal resulte intrascendente cuando se tienen metas más altas: **la búsqueda del destino y la derrota del mal interior.**

***Wind Kick**. Una patada voladora que le lleva a recorrer de lado a lado la pantalla.*

***Edoduken**. Un proyectil semejante a las bolas de fuego que popularizó Ryu.*



***Tiger Fury**. La esencia del más demoledor puñetazo encerrada en un sólo golpe.*



***Lasaken**. Los bastones láser en acción. Su destello precede a un impacto seguro.*



***Fire Cat**. El golpe más espectacular de Orchid es esta felina transformación.*



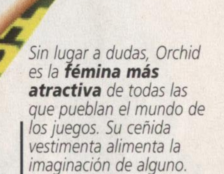
***Flick Flak**. Una serie continuada de patadas que funciona dentro de un combo.*



Explosiva y atractiva.

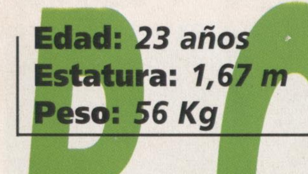
Si Killer Instinct encierra algún secreto, ése es el que se extiende sobre el origen y las intenciones de esta luchadora, tan exhuberante como peligrosa en su incomprensible identidad. En ello reside su atractivo y también la principal amenaza que su figura representa.

Poco se sabe sobre B.Orchid. Tan sólo que es una **agente secreta** enviada por un grupo desconocido para investigar las misteriosas desapariciones que han rodeado la convocatoria de este torneo de lucha. No es mucho, cierto, pero invita a sacar algunas conclusiones clarificadoras. Nos evoca, por ejemplo, un pasado marcado por el entrenamiento exhaustivo en el difícil **arte de la lucha cuerpo a cuerpo**. Sólo así se entiende que sea la única mujer que entra en una batalla dominada por los hombres.

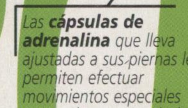


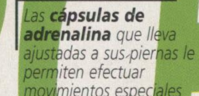
*Sin lugar a dudas, Orchid es la **fémina más atractiva** de todas las que pueblan el mundo de los juegos. Su ceñida vestimenta alimenta la imaginación de alguno.*

*Dos **bastones láser** son sus compañeros inseparables. Nunca se deshace de ellos, porque sabe que podría llegar a necesitar su ayuda en cualquier momento.*



Edad: 23 años
Estatura: 1,67 m
Peso: 56 Kg





*Las **cápsulas de adrenalina** que lleva ajustadas a sus piernas le permiten efectuar movimientos especiales para golpear a sus rivales.*



B.ORCHID

RIPTOR



La **larga cola de Riptor** prolonga su **poder de ataque** unos metros. Con ella, nadie puede sentirse resguardado por la distancia espacial.

Edad: *9 años*
Estatura: *2,13 m*
Peso: *317 Kg*

Las fauces de este personaje suponen un serio peligro para sus oponentes. No en vano, **la mordedura** es uno de sus ataques preferidos.

Las poderosas **uñas de titanio** que culminan sus extremidades constituyen el arma más provechosa en los saltos de Riptor.

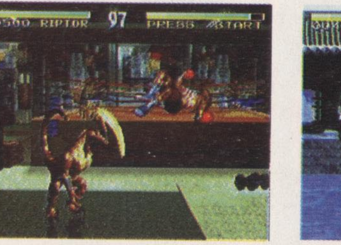
El sueño de la razón produce monstruos.

Riptor es la locura **nacida de la mente privilegiada de un grupo de científicos**. Su nacimiento, fruto del **cruce genético entre un ser humano y un reptil**, es la mejor ratificación que podrían tener esas palabras. Un ser casi impensable en otro tiempo, **un engendro** que sólo se comprende inscrito en su contexto, inmerso en su tiempo: la época en la que Ultratech coquetea con proyectos secretos de **manipulación del DNA de los seres vivos**.

El resultado del experimento que le dio vida es un éxito para unos pocos y una pesadilla para casi todos. Nunca se supo lo que podría surgir cuando la **inteligencia humana y la ferocidad animal** se encontrasen unidas hasta que el mundo conoció a Riptor.



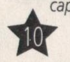
Dragon Breath. El aliento del dragón es capaz de quemar todo lo que toque.



Claw Uppercut. Este gancho no es muy espectacular, pero sí muy efectivo.



Jump Rake. Riptor utiliza toda la fuerza de sus extremidades inferiores para golpear.





Sabreslap. Este gancho es un movimiento rápido y muy fácil de ejecutar.



Flaming Bat. Un lanzamiento ideal para compensar su lentitud de movimientos.



Sabrepounce. Una llave ideal para comenzar un combo demoledor.

Fiero, pero no tanto como lo pintan.

El mito del hombre lobo ha estado presente a lo largo de siglos en la historia de la civilización. El cuento con el que se asustaba a los niños, aquélla fábula que dejaba sin dormir a las jovencitas, se ha hecho realidad y tiene un nombre: se llama Sabrewulf.

Sin embargo, todas los relatos de terror tienen un contrapunto de ternura en la figura del protagonista, un ser casi siempre incomprendido. Esa es la tragedia de Sabrewulf y también la esperanza de la que toma su fuerza. **Un día fue humano**, y ahora hay una luz al final del camino que le indica que tal vez pueda volver a recuperar su antigua forma.

La victoria en el torneo **puede ser la medicina que le cure. Sólo la ferocidad le volverá dócil**.



Gran parte de los ataques de Sabrewulf se localizan en su cabeza **(proyectiles, aullidos)**. Quizá sean reminiscencias de su cerebro humano.

El resto del cuerpo de este personaje esconde **multitud de puntos de ataque**. Sus cuatro extremidades están **magníficamente entrenadas** para el combate.

Edad: 45 años
Estatura: 1,79 m
Peso: 408 Kg

SABREWULF

SPINAL



Siglos junto a ella han hecho de **la espada** una prolongación del cuerpo de Spinal. Perder de vista su brazo derecho puede significar la muerte.

El **escudo** de sus antepasados tiene una doble función: sirve como **defensa** y también para realizar **algunos ataques especiales.**

Un **cuerpo formado** únicamente **por huesos** que desafía las leyes de la física. Esa es la única explicación para la **teletransportación** de Spinal.

Edad: 2650 años
Estatura: 1,64 m
Peso: 50 Kg

Llegado de otro tiempo.

La esencia de la lucha más primitiva y una existencia cuyas miras no van más allá de la confrontación contra el resto del mundo son las dos características que definen a Spinal. Para él, **el enemigo puede ser cualquiera que se cruce en su camino**, y eso le obliga a estar siempre al acecho. Es lo que le enseñó la experiencia en su vida anterior, y así lo sigue aplicando en esta nueva etapa de su existencia.

El origen de esta vida está en Ultratech. Ellos le resucitaron utilizando una técnica desconocida, para aprovechar toda **la sabiduría acumulada en las armas de un antiguo guerrero**.

Ahora, Spinal está sólo en el mundo con sus recuerdos y una idea fija: **debe luchar hasta el final.**



Soul Sword. *El mejor exponente del poder que sugiere la espada de Spinal.*



Skeleport. *Le permite aparecer por sorpresa al otro lado del contrario.*

Power Devour. *La utilidad defensiva del escudo absorbe los lanzamientos rivales.*



Sammamish. *La cresta de Thunder no es un adorno. Este cabezazo es la prueba.*



Phoenix. *Un lanzamiento para el que emplea las hachas que porta en las manos.*



Tomahawk. *Un movimiento difícil, porque hay que realizarlo en pleno vuelo.*

Por fin un ser 'humano'.

La nobleza de espíritu y la defensa de una causa justa pueden llegar a ser fuentes de energía mayores que cualquier recompensa material. Hay pocos hombres dispuestos a sacrificarse por ellos, pero los que lo hacen alcanzan una altura que se prolonga en el tiempo. Chief Thunder es uno de estos elegidos.

Los más altos ideales concurren en su participación en el torneo Killer Instinct. Por un lado, su **defensa de la nación india americana**, una misión en cuyo desempeño llega a alcanzar cotas casi místicas. Por otro, la **búsqueda incombustible de Eagle, su propio hermano**, desaparecido en condiciones misteriosas hace ya un año. Thunder sería capaz de dejarse la vida en el combate por conseguir sus objetivos.



Aunque parezca la cresta típica de los mohicanos, la cabeza de este personaje no está coronada por pelo. Las **plumas están hechas de frío y cortante acero.**

Thunder es uno de los luchadores **más fuertes** que se presentan al torneo Killer Instinct. Su cinturón, un **viejo amuleto indio**, le sirve también como fuente de energía.

El **hacha**, el arma mágica de su tribu, le sirve a Thunder como defensa en los momentos difíciles y como ataque cuando el rival muestra su debilidad.

Edad: 92 años
Estatura: 1,94 m
Peso: 127 Kg

THUNDER

TÉCNICAS DE LUCHA

Y la estrategia te hará ganar

La **diversidad de golpes y combinaciones** que admite Killer Instinct hace que los combates dejen de ser una simple sucesión de patadas, puñetazos y magias para convertirse en **auténticas batallas donde la estrategia empleada** y la técnica alcanzada por el jugador resultan absolutamente fundamentales.





Golpes especiales.

Son el pan de cada día de todo juego de lucha, y en Killer Instinct cada luchador posee un buen número de ellos. Además, **se ejecutan con una facilidad encomiable** pese a que cada botón del mando sirve para realizar un movimiento diferente. Durante la partida, desembocan en sorpresas como la **caída del rival desde el escenario** a un plano inferior, con lo que la victoria estará garantizada.



Combos y combo breakers.

La importancia de los combos es fundamental, ya que llegar a dominarlos supone estar mucho más cerca de la victoria final. En KI este encadenamiento de golpes adquiere una importancia insospechada que lleva a conseguir **series de varios impactos (llamadas Hyper, Awesome, Super,** etc. según el número) que pueden conectarse entre sí e incluso terminar en la realización de un espectacular **Ultra Combo**, una sucesión de más de **20 golpes consecutivos**. Pero el rival no permanece impasible ante esta lluvia de agresiones, sino que puede llevar a cabo lo que se llama un Combo Breaker, un **movimiento que repele el ataque lanzado por su oponente**. Como veis, las posibilidades que se abren son enormes, aunque llegar a dominar esta técnica requiere muchas horas de entrenamiento.



Humiliation y danger moves.





Killer Instinct retoma el concepto del 'fatality' por una doble vía. Los **humiliation moves son la forma amable de liquidar al contrario**: lo ridiculizan. La cara violenta llega con los **Danger Moves**, una combinación de botones que se ejecuta cuando la barra de energía del rival está agotada y la pantalla se enrojece. Entonces la oscuridad se apodera del escenario y da paso a espectaculares finales.

OPINIÓN

Conectar Killer Instinct a la Super y dejar pasar unos segundos es todo lo que hace falta para entender que estamos ante **uno de los mejores cartuchos que se han hecho nunca para los 16 bits de Nintendo**. En su interior, 32 megas con los que Rare y la propia Gran N demuestran a quien quiera entenderlo que la consola todavía puede dar mucho de sí, un producto que rebosa calidad se mire por donde se mire.

Gráficamente, el empleo de la aclamada **técnica ACM** se plasma en unos **escenarios** plenos de reflejos y sombras, **bellos, coloridos, profundos y con un movimiento lateral del suelo casi inmejorable**. Los sprites, por su parte, se suben al carro de las **renderizaciones, y exhiben un volumen** y unos efectos de luz que entran en el terreno de lo superlativo cuando dan paso a las animaciones tras los combates. Esta calidad es igualmente extensible al **sonido, que conserva el tono entre metálico y de ultratumba** de la voz en off, y presenta unas melodías limpias que hasta se permiten el sampleado de voces. Pero sería injusto que nuestro juicio se detuviese únicamente en lo que se ve y se oye, porque la gran historia de KI se escribe realmente en cada combate. Allí se aprecia realmente hasta dónde puede llegar una **técnica de lucha depuradísima** gracias al impecable control y a la complejidad que otorgan combos, combo breakers, danger moves y demás movimientos especiales.

Un grande que hace más grande a la Super

Quizá **no tengan la impresionante brutalidad de los de Mortal Kombat**, pero hacen que **la estrategia se consolide como un elemento fundamental** en cada pelea.

Los que jugaron a la recreativa apreciarán carencias, pero eso no es óbice para que Killer Instinct pase por ser **la mejor conversión de un arcade realizada hasta el momento**. Es casi obvio, por tanto, decir que pasa por méritos propios a ocupar un lugar de privilegio en la lista de títulos imprescindibles para Super Nintendo.

Compañía: NINTENDO

Programadores: RAREWARE
Megas: 32
Vidas: TORNEO
Continuaciones: INFINITAS
Niveles de dificultad: 6

Gráficos: 97
Los sprites renderizados (con aproximadamente 1000 cuadros de animación por luchador) y la belleza y profundidad de los escenarios nos hacen frotarnos los ojos cuando recordamos que "sólo" es un juego de Super.

Sonido: 96
La espléndida batería de efectos impone su ley sobre auténticas canciones, no simples melodías de consola. Las frases de la voz en off ("Fight on!", "Ready!"...) pronto serán famosas.

Movimiento: 95
Los combates se convierten en el reino del combo. No son tan brutales como los de Mortal Kombat, pero la diversidad de golpes es apabullante.

Jugabilidad: 98
El control es simplemente perfecto, y la duración del juego está asegurada por las horas de entrenamiento necesarias para dominar realmente la técnica de lucha de cada personaje.

Entretenimiento: 97
Si te gusta este género, KI lo tiene todo para dejarte alucinado elijas el modo que elijas. Es una elección segura de la que no te arrepentirás.

Total: 97
Calidad técnica, jugabilidad, control, estrategia. Pocas veces se tiene la oportunidad de conectar en la Super un juego que reúna todas estas condiciones.


HOBBY PRESS